RPG: 3D&T : Trilhas Heróicas
Enviado por EdShinobi em 04/07/2006 00:01:00 (935 leituras internas)

Os diferentes caminhos do heroísmo

Todos os personagens de 3D&T têm acesso a uma manobra básica de Ataque Especial. Eles podem gastar 1 Ponto de Magia para receber um bônus de F+1 ou PdF+1 ao realizar um ataque. A explicação tradicional para a presença desta manobra é que cada personagem conhece pelo menos uma técnica de luta especial (mas também pode-se considerar que o personaem apenas se esforçou mais para realizar o golpe, dentre outras explicações interpretativas).

Mas e se apenas os personagens combativos tivessem acesso ao Ataque Especial básico? E se personagens especializados em outras áreas tivessem acesso a outras capacidades?

Apenas recentemente (em abril) chegou a minha cidade a revista RPG Master #1. Nela pude conferir a mecânica dos Conceitos, que, segundo o autor, iria substituir os Kits de Personagem. Achei a mecânica dos Conceitos mais ou menos interessante (embora ainda prefira os kits). O que mais me chamou atenção foi o Conceito Combatente, muito parecido com o Ataque Especial básico ao qual TODOS os personagens do 3D&T Turbo tem direito.

Inspirado nos Conceitos eu criei as Trilhas Heróicas. Elas são voltadas para o 3D&T Turbo (diferente do sistema "RPG Master" mostrado na revista homônima) e podem ser usadas em conjunto com os kits de Personagem (na verdade, eu recomendo isso para uma melhor caracterização). Existem 4 Caminhos Heróicos que podem ser escolhidos por um personagem. Para não haver confusão de nomenclatura entre os Conceitos e as Trilhas, optei por usar nomes diferentes para estas últimas (nomes inspirados no RPG Ação!!!).

Trilhas Heróicas

Lutador: Personagem especializado em combates. Segue as regras tradicionais, tendo acesso ao Ataque Especial básico descrito no Manual 3D&T (1 PM para F+1 ou PdF+1 num único ataque). Adequado a soldados, guerreiros e outros combatentes.

Perito: Personagem especializado em conhecimentos diversos. Perde o acesso ao Ataque Especial básico (mas ainda pode comprar a Vantagem Ataque Especial normalmente). Pode gastar 1 PM para receber um bônus de +1 em um teste qualquer de uma Perícia ou Especialização, não importando a Característica que esteja sendo testada. Adequado a Rangers, Bardos, Magos, Investigadores, Cientistas e Especialistas em geral.

Sobrevivente: Personagem especializado em sair de encrencas. Perde o acesso ao Ataque Especial básico (mas ainda pode comprar a Vantagem Ataque Especial normalmente). Pode gastar 1 PM para receber um bônus de +1 em um teste qualquer de Resistência, Armadura ou Esquiva. Adequado a Ladrões, Espiões, Arqueólogos, Swashbucklers e aventureiros em geral.

Místico: Personagem especializado no uso de magia. Perde o acesso ao Ataque Especial básico (mas ainda pode comprar a Vantagem Ataque Especial normalmente). Pode gastar 1 PM para receber um bônus de H+1 com o propósito de determinar os efeitos de uma magia que de alguma forma dependa do seu valor de Habilidade (como a Força de Ataque de um Ataque Mágico). O bônus dura um turno por PM gasto. Também pode gastar 1 PM e uma ação para conceder um bônus de R+1 contra magia em um teste feito por si próprio ou por um aliado no seu campo de visão. Adequado a Magos, Servos dos Deuses (Clérigos, Paladinos, etc.) e outros conjuradores.